PRINCE of PERSIA®

A Game by Jordan Mechner

INSTRUCTION MANUAL

Contents

Starting Up: How to Use Your Mega-CD 4
Story: Betrayal of the Sultan! 8
Setting Up the Game 12
Game Controls 16
Movement and Fighting 20
Special Running and Jumping Techniques 20
Swordfighting 26
Into the Dungeon! 28
The Game Options Window 38
The Fate of the Prince... 44
A Secret Message from the Princess... 46
Handling Your Sega Compact Disc 50

Inhalt

Startvorbereitung: So benutzt Du Deinen Mega-CD 4
Die Geschichte: Der Verrat an dem Sultan! 8
Einstellung des Spiels 12
Die Spielsteuerung 16
Bewegung und Kampf 20
Besondere Methoden für das Laufen und Springen 20
Säbelkampf 26
Im Verlies! 28
Das Spieloptions-Fenster ... 38
Das Schicksal des Prinzen... 44
Eine geheime Mitteilung von der Prinzessin... 46
Der Umgang mit Deinen Sega CD's 50

Table des Matières

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD 4
Histoire: Trahison du sultan! 8
Mise en Place du Jeu 12
Les Commandes du Jeu 16
Mouvement et Combat 20
Techniques Spéciales de Course et de Saut 20
Combat au Sabre 26
Dans le donjon! 28
La Fenêtre des Options du Jeu 38
Le Destin du Prince 44
Un Message Secret de la Princesse 46
Entretien de Votre Disque Compact Sega 50

Contenido

Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD 5
Historia: ¡El sultán ha sido traicionado! 9
Comienzo del juego 13
Controles del Juego 17
Movimiento y Combate 21
Técnicas Especiales para Correr y Saltar 21
Lucha con Espadas 27
¡En la Mazmorra! 29
La Ventanilla de Optiones del Juego 39
El Destino del Principe 45
Un Mensaje Secreto de la Princesa 47
Manejo de su Compact Disc Sega 51

Indice

Accensione: come si usa il Mega-CD 5
Storia: Il tradimento del Sultano! 9
Inizio del Gioco 13
Controlli del Gioco 17
Movimento e Combattimento 21
Tecniche Speciali per Correre e Saltare 21
Lotta con le Spade 27
Nella Prigione Sotterranea! 29
La Finestra delle Opzioni del Gioco 39
Il Destino del Principe 45
Un Messaggio Segreto della Principessa 47
Uso del Compact Disc Sega 51

Inhoud

Het Systeem Aansluiten: Hoe Gebruik je de Mega-CD 5
Verhaal: Verraad van de Sultan! 9
Het Spel Starten 13
De Besturing 17
Bewegen en Vechten 21
Speciale Ren- en Springtechnieken 21
Zwaardvecten 27
In de Kerkers! 29
Het Optie scherm 39
Het Lot van de Prins... 45
Een Geheime Brief van de Prinses... 47
Behandeling van uw Sega Compact Disc 51

Starting Up: How to Use Your Mega-CD

★ This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD system. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player** — doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD system by following the instructions in your Mega-CD System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. Use the D-Button to select OPEN and press Button C to open the CD tray.

Startvorbereitung: So benutzt Du Deinen Mega-CD

★ Diese CD-ROM kann nur zusammen mit dem MEGA-CD-Gerät benutzt werden. **Versuche nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Player zu spielen** — solltest Du dieses versuchen, könnte das die Kopfhörer und Lautsprecher beschädigen.

1. Folge den Anweisungen aus der Mega-CD Betriebsanleitung bei den Startvorbereitungen Deines Mega-CDs. Stecke das Steuerpult bei "1" ein.
2. Schalte die Anlage EIN. Es wird das Mega-CD-Startbild erscheinen. Falls kein Bild erscheint, mußt Du die Anlage wieder AUS-schalten und sie noch einmal überprüfen.
3. Durch Drücken der C-Taste des Mega-Drive Steuerpultes erscheint das Bildschirm-Steuerpult. Mit der D-Taste wählst Du OPEN (ÖFFNEN) aus, und durch das Drücken der C-Taste wird die CD-Lade geöffnet.

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD

★ Ce CD-ROM peut seulement être utilisé avec le système MEGA-CD. **N'essayez pas de jouer ce CD-ROM sur un autre lecteur CD** — sinon le casque et les haut-parleurs risquent d'être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD en suivant les instructions décrites dans le mode d'emploi de votre système Mega-CD. Branchez le Control Pad 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C du Control Pad de la Mega Drive, et le panneau de commande (Control Panel) sur écran apparaît. Utilisez la touche-D pour sélectionner OPEN (ouverture) et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD

★ Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD. **No intente reproducir esta CD-ROM en ningún otro lector de CD** — al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD siguiendo las instrucciones del Manual de Instrucciones del Sistema Mega-CD. Enchufe el mando de control 1.
2. Encienda el sistema (ON) Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correctamente instalado.
3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive, y aparecerá el Panel de Control en la pantalla. Utilice el botón direccional D para seleccionar OPEN y presione el botón C para dejar al aire el platillo del CD.

Accensione: come si usa il Mega-CD

★ Questo CD-ROM può essere utilizzato solamente con il sistema MEGA-CD. **Non cercare di leggere questo CD-ROM con altri tipi di lettori CD** — potrebbero danneggiarsi le cuffie e gli altoparlanti.

1. Accendi il sistema Mega-CD seguendo le istruzioni contenute nel Manuale di Istruzioni del sistema Mega-CD. Inserisci la consolle 1.
2. Accendi il sistema (ON): apparirà il display animato del Mega-CD. Se sullo schermo non appare nulla, spegni il sistema (OFF) e controlla che sia installato correttamente.
3. Premi il tasto C sulla consolle del Mega Drive e apparirà il Pannello di Comando. Serviti del tasto D per scegliere APERTURA (OPEN) e premi il tasto C per aprire il cassetto dei CD.

Het Systeem Aansluiten: Hoe Gebruik je de Mega-CD

★ Deze CD-ROM kan enkel worden gebruikt met het MEGA-CD systeem. **Probeer deze CD-ROM niet weer te geven op een andere CD-speler** — dit kan leiden tot schade aan de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit de Mega-CD aan zoals dat beschreven staat in de handleiding van het Mega-CD Systeem. Sluit controller 1 aan.
2. Zet het Systeem AAN, Je ziet het Mega-CD scherm. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
3. Druk op Toets C van de controller om het Controlescherm te zien. Kies daarop met de R-toets voor OPEN en druk op Toets C om de CD lade te openen.

4. Place the disc in the well of the CD tray and press Button C. The CD tray will close, and the words CD-ROM will appear on the Control Panel.
5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.
6. If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive console to display the on-screen Control Panel.

① Mega Drive System

② Mega-CD System

③ Control Pad 1

4. Lege die CD in die Mitte der Lade und drücke dann die C-Taste. Die CD-Lade wird sich schließen, und auf dem Bildschirm-Steuerpult wird die Anzeige CD-ROM erscheinen.
5. Mit der D-Taste mußt Du nun den Cursor auf CD-ROM bewegen und dann die C-Taste drücken. Es erscheint nun das Anfangsbild des Spieles.
6. Falls Du ein bereits begonnenes Spiel anhalten willst, bzw. wenn das Spiel beendet ist, mußt Du die RESET-Taste auf dem Mega-Drive Steuerpult drücken, um das Bildschirm-Steuerpult aufzurufen.

① Mega-Drive-Anlage

② Mega-CD-Anlage

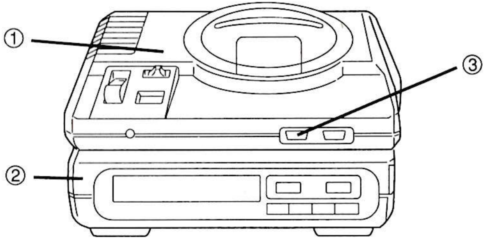
③ Steuerpult 1

4. Placez le disque dans le compartiment du tiroir CD et appuyez sur le bouton C. Le tiroir CD se ferme, et les mots CD-ROM apparaissent sur le panneau de commande (Control Panel).
5. Utilisez la touche-D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.
6. Si vous désirez arrêter un jeu en cours, ou si le jeu se termine, appuyez sur la touche Reset (réinitialisation) de la console Mega Drive pour afficher le panneau de commande (Control Panel) sur écran.

① Système Mega-Drive

② Système Mega-CD

③ Control Pad 1



4. Coloque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C. El platillo del CD volverá a quedar protegido, y aparecerán las palabras CD-ROM en el Panel de Control.
5. Utilice el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.
6. Si desea detener un juego que esté en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset en la consola del Mega Drive para que aparezca el Panel de Control en la pantalla.

① Sistema Mega Drive

② Sistema Mega-CD

③ Mando de control 1

4. Appoggia il disco nell'apposita vaschetta e premi il tasto C. Il cassetto dei CD si chiuderà e sul Pannello di Comando appariranno le parole CD-ROM.
5. Serviti del tasto D per spostare il cursore sulla scritta CD-ROM e premi il tasto C. Appariranno gli schermi di apertura dei giochi.
6. Se desideri smettere di giocare ad un gioco, o se finisce il gioco, premi il tasto di ripristino sulla consolle del Mega Drive, in modo da richiamare a video il Pannello di Comando.

① Sistema Mega Drive

② Sistema Mega-CD

③ Consolle 1

4. Leg de CD in de lade en druk weer op Toets C. De CD lade zal sluiten en je ziet de woorden CD-ROM op het Controlescherm.
5. Zet de cursor met de R-toets op CD-ROM en druk op Toets C. Je ziet dan de openingsschermen van het spel.
6. Als je tijdens het spelen wilt stoppen, moet je op de Reset Toets op de Mega Drive drukken om het Controle scherm te zien.

① Mega Drive

② Mega-CD Systeem

③ Controller 1

Story: Betrayal of the Sultan!

It is a time of darkness. While the Sultan is off fighting a foreign war, his Grand Vizier Jaffar has seized the reins of power. Throughout the land, the people groan under the yoke of tyranny, and dream of better days.

You are the only obstacle between Jaffar and the throne. An adventurer from a foreign land, innocent of palace intrigues, you have won the heart of the Sultan's lovely young daughter. And in so doing, you have unwittingly made a powerful enemy.

Die Geschichte: Der Verrat an dem Sultan!

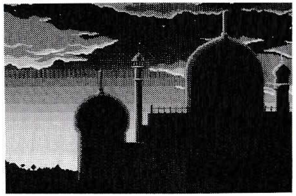
Es herrscht eine Zeit der Dunkelheit. Während der Sultan in einem fernen Krieg kämpft, hat sein Hauptwesir Jaffar die Macht an sich gerissen. Im gesamten Land stöhnt das Volk unter dem Joch der Tyrannei, und sie träumen von besseren Zeiten.

Du bist das einzige Hindernis zwischen Jaffar und dem Thron. Als ein Abenteurer aus einem fernen Land, frei von jeglichen Palastintrigen, hast Du das Herz der wunderschönen jungen Tochter des Sultans gewonnen. Und durch diese Umstände hast Du unbeabsichtigt einen starken Feind geschaffen.

Histoire: Trahison du sultan!

C'est le temps des ténèbres. Pendant que le sultan est absent en faisant la guerre à l'étranger, son Grand vizir Jaffar a pris le pouvoir. Dans tout le pays, le peuple gémit sous le joug de la tyrannie et rêve de jours meilleurs.

Vous êtes le seul obstacle entre Jaffar et le trône. Aventurier d'un pays étranger, ignorant les intrigues du palais, vous avez conquis le coeur de la jolie et jeune fille du sultan.
Et ainsi vous êtes devenu un ennemi puissant.



Historia: ¡El sultán ha sido traicionado!

Se viven tiempos de oscuridad. Aprovechando que el sultán está lejos peleando una guerra en el extranjero, su gran visir ha tomado las riendas del poder. En todo el país, la gente se lamenta bajo el yugo de tiranía, y sueña con tiempos mejores.

Tú eres el único obstáculo entre Jaffar y el trono. Como aventurero de un país lejano, indiferente a las intrigas de palacio, te has ganado el corazón de la adorable hija del sultán. Y al hacerlo, sin querer te has convertido en un poderoso enemigo.

Storia: Il tradimento del Sultano!

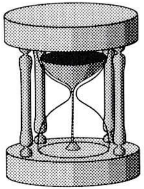
E' un periodo di tenebre. Mentre il Sultano è lontano e sta combattendo una lunga guerra, il suo Gran Visir Jaffar ha preso le redini del potere. Le genti di tutto il Paese si lamentano del gioco del tiranno, sperando che vengano giorni migliori.

Tu rappresenti l'unico ostacolo fra Jaffar ed il trono. Sei un avventuriero venuto da una terra lontana, al di fuori degli intrighi di palazzo, e hai conquistato il cuore della bellissima figlia del Sultano. E così facendo, involontariamente ti sei fatto un potente nemico.

Verhaal: Verraad van de Sultan!

Het is een donkere periode. De Sultan is ergens ver weg een oorlog aan het uitvechten en zijn Grootvizier, Jaffar, heeft de macht overgenomen. Overal te lande kreunt het volk onder het juk van de tirannie en dromen de mensen van betere tijden.

Jij bent het enige obstakel tussen Jaffar en de troon. Als avonturier uit een vreemd land die niets te maken heeft met de intriges in het paleis, heb je het hart veroverd van de knappe jonge dochter van de Sultan. En hierdoor heb je je ongewild een sterke vijand op de hals gehaald.



On Jaffar's orders, you are arrested, stripped of your sword and possessions, and thrown into the Sultan's dungeons. As for the Princess, Jaffar gives her a choice, and an hour to decide: Marry him — or die.

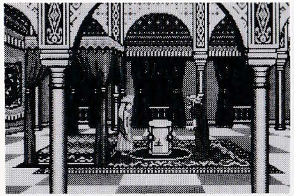
Locked in her room high in the palace tower, the Princess rests all her hopes on you. For when the last sands drain from the hourglass, her choice can bring only a throne for the Grand Vizier... a new reign of terror for his long-suffering subjects... and death for the brave youth who might have been... Prince of Persia.

Auf Jaffars Befehl hin, wurdest Du verhaftet, Dein Schwert und Besitz wurden Dir abgenommen, und Du bist in den Kerker des Sultans gesperrt worden. Jaffar gibt der Prinzessin eine Chance und eine Stunde, sich zu entscheiden: ihn zu heiraten — oder zu sterben.

Eingesperrt sitzt sie in ihrem Zimmer hoch oben im Palastturm, und die einzige Hoffnung, die sie noch hat, setzt sie auf Dich. Denn sobald der letzte Sand durch die Sanduhr gelaufen ist, wird ihre Entscheidung so oder so für den Hauptwesiren einen Thron mitsichbringen... eine neue Terrorherrschaft für seine langwierig leidenden Untertanen... und den Tod des tapferen Jugendlichen, der vielleicht eines Tages zum... Prinzen von Persien geworden wäre.

Sur les ordres de Jaffar, on vous a arrêté, dépouillé de votre épée et de vos biens et jeté dans les cachots du sultan. Quant à la princesse, Jaffar lui a donné une heure pour décider et le choix entre: l'épouser — ou mourir.

Enfermée dans sa chambre tout en haut de la tour, la princesse met tout son espoir sur vous. Car lorsque les derniers grains de sable tombent du sablier, son choix ne peut qu'apporter un trône au grand vizir... un nouveau règne de terreur pour ses citoyens indulgents... et la mort pour le jeune homme courageux qui aurait pu devenir... Prince de Perse.



Por orden de Jaffar eres arrestado, despojado de tu espada y demás pertenencias, y arrojado a los calabozos del sultán. En cuanto a la princesa, Jaffar le da una alternativa, y una hora para decidirse: casarse con él — o morir.

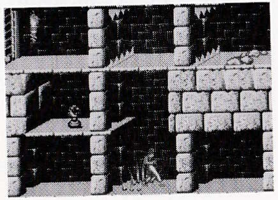
Encerrada en su habitación en la torre del palacio, la princesa deposita todas sus esperanzas en ti. Pues cuando en el reloj caiga el último grano de arena, su decisión sólo podrá significar el trono para el gran visir... un nuevo reino de terror para sus ya sufridos súbditos... y la muerte para el valiente joven que tal vez era... el príncipe de Persia.

Per ordine di Jaffar vieni arrestato, privato della tua spada e dei tuoi averi, quindi gettato nelle prigioni sotterranee del Sultano. Per quanto concerne la Principessa, Jaffar le dà una possibilità di scelta. Entro un'ora dovrà decidersi: Sposarlo — o morire.

Rinchiusa nella sua stanza, in cima alla torre del palazzo, la Principessa ripone in te ogni speranza. Perchè quando gli ultimi granelli di sabbia scenderanno nella clessidra, qualunque cosa ella faccia il trono finirà nelle mani del Gran Visir... un nuovo regno di terrore per chi saprà soffrire a lungo... e morte per il giovane coraggioso che avrebbe potuto essere il... Principe di Persia.

Op Jaffar's bevel word je gearresteerd, beroofd van je zwaard en je bezittingen en in de kerkers van de Sultan geworpen. De prinses wordt door Jaffar voor de keuze gesteld en heeft een uur de tijd om te beslissen: trouwen met hem — of sterven.

De prinses wordt opgesloten in haar kamer, hoog in de toren van het paleis en heeft al haar hoop in jouw handen gelegd. Want op het moment dat de laatste zandkorrels door de zandloper vallen, wordt het duidelijk dat haar keuze enkel de troon kan opleveren de Grootvizier... een nieuw terreurbewind voor zijn moegekwelde onderdanen... en de dood voor een moedige jonge kerel die... Prins van Perzië had kunnen worden.



Setting Up the Game

After you turn on your Mega-CD, the SEGA logo will appear, followed by the Prince of Persia title screen. You can press the Start Button to start the game, or wait to see the story. After the introduction, there is a short demo, and finally, a picture of the palace at sundown. Press Button A, Button C or the Start Button to see the Set Up screen. Your choices here are as follows:

Start: Press the Start Button to begin playing the game.

Continue: Pick up a previous game where you left off.

Fastest: You can take a look at how fast you or other players have made it through the floors.

Einstellung des Spiels

Nach dem Einschalten des Mega-CD erscheint zuerst das SEGA-Logo und dann der Titelbildschirm "Prince of Persia" (Prinz von Persien). Sie können die Start-Taste drücken, um das Spiel zu starten oder warten, um die Story zu sehen. Nach der Einleitung erfolgt eine kurze Vorführung und zuletzt eine Ansicht des Palasts bei Sonnenuntergang. Drücken Sie die Taste A, Taste C oder die Start-Taste, um den Einstellungs-Bildschirm zu sehen. Sie können folgendes wählen:

Start: Die Start-Taste erneut drücken, um das Spiel zu beginnen.

Continue (Fortsetzen): Setzen Sie das vorherige Spiel an der Stelle fort, an der Sie unterbrochen haben.

Fastest (kürzeste Zeit): Sie können sehen, wie schnell Sie oder andere Spieler durch die Stockwerke gelangt sind.

Mise en Place du Jeu

Après avoir mis votre Mega-CD en marche, le Logo SEGA apparaît, suivi par l'écran de titre du "Prince of Persia" (Prince de Perse). Vous pouvez appuyer sur le bouton Start pour commencer le jeu ou attendre pour voir l'histoire. Une courte démonstration suit l'introduction, et finalement, une image d'un coucher de soleil au palais. Appuyez sur le bouton A, le bouton C ou le bouton Start pour voir l'écran de réglage. Vos choix sont les suivants:

Start: Appuyez sur le bouton Start pour commencer à jouer le jeu.

Continue (Suite): Choisissez une ancienne partie là où vous l'avez interrompue.

Fastest (Le Plus Rapide): Vous pouvez jeter un oeil sur le temps que vous et les autres joueurs ont passé sur les différents niveaux.

Comienzo del juego

Después que usted enciende su Mega-CD, el logotipo SEGA aparecerá en la pantalla seguido de la pantalla del título "Prince of Persia" (Principe de Persia). Usted puede apretar el Start Button (botón de comienzo) para comenzar el juego, o esperar para ver la historia. Después de la introducción hay una breve demostración y finalmente una imagen del palacio al ocaso. Presione el Button A (botón A), el Button C (botón C) o el Start Button (botón de comienzo) para ver la Set Up screen (pantalla de inicio). Sus posibilidades de selección son las siguientes:

Start (Comienzo): Presione el Start Button (botón de comienzo) para comenzar el juego.

Continue (Continuación): Para proseguir un juego anterior donde lo dejó.

Fastest (Más Rápido): Usted puede observar la rapidez con que usted u otros jugadores han pasado el piso.

Inizio del Gioco

Dopo che avete acceso il vostro Mega-CD, il logo SEGA apparirà allo schermo seguito dallo schermo del titolo "Prince of Persia" (Principe di Persia). Potete premere il tasto Start (tasto di inizio) per iniziare il gioco, oppure aspettare per vedere la storia. Dopo l'introduzione c'è una breve dimostrazione e finalmente una immagine del palazzo al tramonto. Premere il Button A (tasto A), il Button C (tasto C) oppure il tasto Start (tasto di inizio) per vedere la Set Up screen (schermo di inizio). Le vostre possibilità di selezione sono le seguenti:

Start (Inizio): Premere il tasto Start (tasto di inizio) per iniziare il gioco.

Continue (Continuare): Per continuare un gioco precedente dove ci si trovava.

Fastest (Più Rapido): Potete osservare la rapidità con la quale voi o gli altri giocatori hanno passato attraverso il piano.

Het Spel Starten

Nadat je je Mega-CD aangezet hebt, verschijnt het SEGA logo gevolgd door het Prins van Perzië Titelscherm. Je kunt nu op de Start Toets drukken om het spel te beginnen of je kunt het verhaal lezen. Na de introductie komt er een korte demonstratie en tenslotte een plaatje van het paleis bij zonsondergang. Druk op Toets A, Toets C of op de Start Toets om het Set Up scherm te zien. Je hebt hier de volgende keuze mogelijkheden:

Start: Druk op de Start Toets om het spel te beginnen.

Continue: Hiermee kun je doorgaan met een eerder gespeeld spel.

Fastest: Hier kun je jouw, of de door andere spelers behaalde recordtijd per verdieping aflezen.

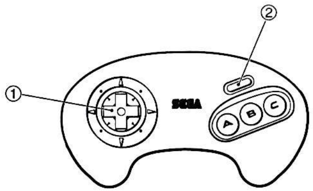
Game Controls

① **Directional Button (D-Button)**

- Press up to make the Prince jump up or climb up.
- Press down to make the Prince crouch. Press down when standing next to ledges to climb down.
- Press to the left or right to make the Prince run in those directions.

② **Start Button**

- Starts the game from the introduction.
- Pauses the game and opens the Options window when playing the game. Closes the Option window and returns to the game when the game is paused.



Die Spielsteuerung

① **Richtungs-Taste (D-Taste)**

- Nach oben drücken, und der Prinz macht einen Sprung nach oben oder klettert hinauf.
- Nach unten drücken, und der Prinz bückt sich. Nach unten drücken, um herunterzuklettern, wenn der Prinz neben einem Sims steht.
- Nach links bzw. rechts drücken, um den Prinz in die jeweilige Richtung laufen zu lassen.

② **Start-Taste**

- Das Spiel wird mit der Einleitung gestartet.
- Unterbricht das Spiel und öffnet bei laufendem Spiel das Optionsfenster. Schließt das Optionsfenster und setzt ein unterbrochenes Spiel fort.

Les Commandes du Jeu

① **Manette multidirectionnelle (Bouton D)**

- Appuyez vers le haut pour faire sauter ou grimper le Prince.
- Appuyez vers le bas pour que le Prince s'accroupisse. Appuyez vers le haut lorsque le Prince se tient à côté d'un rebord pour le faire descendre.
- Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour faire courir le Prince dans ces directions.

② **Bouton Start**

- Pour commencer le jeu depuis l'introduction.
- Pour interrompre le jeu et ouvrir la fenêtre d'options pendant le cours d'une partie. Pour fermer la fenêtre d'options et retourner au jeu lorsque la partie est interrompue.

Controles del Juego

① **Directional Button (Botó n Direccional) (D-Button (Botón D))**

- Presiónelo arriba para hacer que el Príncipe salte o escale.
- Presiónelo abajo para hacer que el Príncipe se agache. Presiónelo hacia abajo cuando esté al lado de una saliente para bajar.
- Presiónelo a la izquierda o a la derecha para hacer que el Principe corra en esas direcciones.

② **Start Button (Botón de Comienzo)**

- Comienza el juego a partir de la introducción.
- Pausa el juegoy abre la ventanilla de opciones cuando se está jugando el juego. Cierra la ventanilla de opciones y retorna al juego cuando esté en pausa.

Controlli del Gioco

① **Directional Button (tasto direzionale) (D-Button (tasto D))**

- Premerlo in alto per fare saltare il Principe oppure per farlo salire le scale.
- Premerlo in basso per far chinare il Principe. Premerlo in basso quando si sta al lato di una sporgenza per scendere.
- Premerlo alla sinistra oppure alla destra per far correre il Principe in quelle direzioni.

② **Tasto Start (tasto di inizio)**

- Iniziare il gioco partendo dall'introduzione.
- Interrompere momentaneamente il gioco ed aprire la finestra delle opzioni quando se sta giocando. Chiudere la finestra delle opzioni e ritornare al gioco quando si è in pausa.

De Besturing

① **Richting Toets (R-toets)**

- Druk op omhoog om de Prins te laten springen of naar boven te laten klimmen.
- Druk op omlaag om de Prins te laten kruipen. Druk op omlaag om naar beneden te klimmen wanneer je bij een richel staat.
- Druk op rechts of op links om de Prins in deze richtingen te laten lopen.

② **Start Toets**

- Begint het spel vanaf de introductie.
- Pauzeert het spel en gaat tijdens het spel naar de Optie schermen. Brengt je, wanneer het spel stilstaat, van het Optie scherm terug naar het spel.

③ **Button A**
- Press to crouch down/pick up Items.

④ **Button B**
- Press to make the Prince climb up or down.

⑤ **Button C**
- Press to crouch down/pick up Items.

③ **Taste A**
- Drücken, um sich zu bücken/ Gegenstände aufzunehmen.

④ **Taste B**
- Drücken, damit der Prinz hinauf- oder hinunterklettert.

⑤ **Taste C**
- Drücken, um sich zu bücken/ Gegenstände aufzunehmen.

③ **Bouton A**
- Appuyez dessus pour s'accroupir/saisir un objet.

④ **Bouton B**
- Appuyez dessus pour faire grimper le Prince vers le haut ou vers le bas.

⑤ **Bouton C**
- Appuyez dessus pour s'accroupir/saisir un objet.

③ **Button A (Botón A)**
- Presiónelo para agacharse/ tomar ítemes.

④ **Button B (Botón B)**
- Presiónelo para hacer que el Principe suba o baje.

⑤ **Button C (Botón C)**
- Presiónelo para agacharse/ tomar ítemes.

③ **Button A (tasto A)**
- Premerlo per chinare/ raccogliere degli articoli.

④ **Button B (tasto B)**
- Premerlo per far salire oppure scendere il Principe.

⑤ **Button C (tasto C)**
- Premerlo per chinare/ raccogliere articoli.

③ **Toets A**
- Druk hierop om te kruipen of voorwerpen van de grond te pakken.

④ **Toets B**
- Druk hierop om de Prins naar boven of naar beneden te laten klimmen.

⑤ **Toets C**
- Druk hierop om te kruipen of voorwerpen van de grond te pakken.

Movement and Fighting

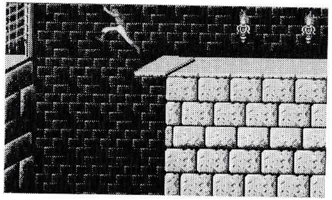
In the dungeons of the Grand Vizier, making your way through the traps and hazards is the only way you can save the Princess! Here are a variety of techniques you'll have to perfect in order to make your way to freedom.

Special Running and Jumping Techniques

The Long Jump: When you want to jump across wide areas, get a running start by pressing and holding the D-Button, then push Button B when you get about two steps away from the edge to make the leap.

① *No Turning Back.*

①



Bewegung und Kampf

In den Verliesen des Großwesirs ist das Überwinden aller Fallen und Gefahren der einzige Weg, die Prinzessin zu retten! Es gibt viele Fertigkeiten, die Sie gründlich erlernen müssen, um Ihren Weg in die Freiheit finden zu können.

Besondere Methoden für das Laufen und Springen

Der Weitsprung: Wenn Sie über weite Strecken springen wollen, machen Sie einen fliegenden Start, indem Sie die D-Taste drücken und niedergedrückt halten und dann die Taste B drücken, wenn Sie ungefähr zwei Schritte vom Rand entfernt sind, um von dort zu springen.

① *Keine Rückkehr möglich.*

Mouvement et Combat

La seule solution dont vous disposez pour sauver la Princesse est de parcourir le donjon du grand Vizir en déjouant ses pièges et ses dangers! Nous vous présentons ici différentes techniques qu'il vous faudra perfectionner pour pouvoir parvenir à la liberté.

Techniques Spéciales de Course et de Saut

Le Long Saut: Lorsque vous voulez sauter à travers de grandes surfaces, commencez à courir en appuyant et en maintenant le bouton D, puis appuyez sur le bouton B lorsque vous êtes à deux enjambées de la corniche de laquelle vous voulez sauter.

① *Pas de retour en arrière.*

Movimiento y Combate

En las mazmorras del Gran Visir, ¡sorteándo trampas y peligros es la única manera en que usted puede salvar a la Princesa! A continuación se le presentan una variedad de técnicas que usted tendrá que dominar para lograr su libertad.

Técnicas Especiales para Correr y Saltar

Salto Largo: Cuando usted desea saltar una gran distancia, usted debe empezar corriendo, para ello presione y mantenga presionado el D-Button (botón D), luego presione el Button B (botón B) cuando se encuentre a dos pasos del borde que desea saltar.

① *Sin Regreso.*

Movimento e Combattimento

Nella prigione sotterranea del Gran Visir, sormontare le trappole ed i pericoli rimane la vostra sola possibilità per poter salvare la Principessa! Vi presentiamo di seguito una varietà di tecniche da perfezionare per ottenere la sua libertà.

Tecniche Speciali per Correre e Saltare

Salto Lungo: Quando si desidera saltare una grande distanza, dovete iniziare a correre, e perciò premere e mantenere premuto il D-Button (tasto D), poi premere il Button B (tasto B) quando vi trovate a due passi dal bordo che si vuole saltare.

① *Senza ritorno.*

Bewegen en Vechten

Je een weg banen door de valkuilen en verschrikkingen in de kerkers van de Grootvizier is de enige manier om de Prinses te redden! Hier zijn verschillende technieken die je goed onder de knie zult moeten krijgen om te kunnen ontsnappen.

Speciale Ren- en Springtechnieken

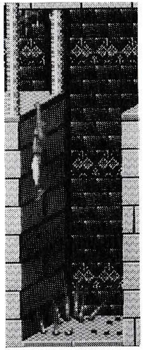
De Verre Sprong: Als je ver wilt springen, moet je beginnen met rennen door de R-toets ingedrukt te houden. Druk, wanneer je ongeveer nog twee stappen van de rand verwijderd bent, op Toets B om je sprong te maken.

① *Geen weg terug'.*

Ledge-Hanging: Pressing the D-Button and Button A or C when you're climbing up or down allows you to hang onto whatever you're climbing on. Also, if a ledge is too far away to get across even with the long jump, there is still a way to get across. Make a long jump, and as you reach the other side, press Button A and Button C at the same time, to grab onto the opposite edge, then just pull yourself up by pressing the D-Button up. Very useful when you find yourself about to fall on pointed spikes!

② *Look Out Below!*

②



Am Sims Festhalten: Wenn Sie beim Hinauf- oder Hinunterklettern die D-Taste und Taste A oder C drücken, können Sie sich am Sims festhalten. Und wenn der Abstand zum Sims sogar für einen Weitsprung, zu groß ist, gibt es noch einen Weg, um hinüberzugelangen. Machen Sie einen Weitsprung, und wenn Sie zur die andere Seite erreichen, drücken Sie gleichzeitig die Taste A und Taste C, damit Sie sich auf dem gegenüberliegenden Gesims festhalten können und ziehen Sie sich dann hoch, indem Sie die D-Taste nach oben drücken. Sehr vorteilhaft, wenn Sie sich in einer Lage befinden, wo Sie auf spitze Stacheln fallen könnten!

② *Ausschau nach unten halten!*

Suspension au Rebord: En appuyant sur le bouton D et le bouton A ou C lorsque vous grimpez vers le haut ou le bas, vous pouvez vous suspendre à l'emplacement où vous grimpez. De plus, si une corniche est trop éloignée pour pouvoir la traverser même avec un long saut, il reste une solution pour parvenir de l'autre côté. Faites un long saut et, au moment où vous atteignez l'autre côté, appuyez en même temps sur le bouton A et le bouton C pour saisir le rebord opposé. Il ne vous reste plus qu'à vous redresser en appuyant le bouton D vers le haut. Très utile lorsque vous êtes sur le point de tomber sur des piques dirigées vers le haut.

② *Regardez dessous!*

Colgando del Borde: Al presionar el D-Button (botón D) y el Button A (botón A) o Button C (botón C) cuando usted está escalando o bajando, le permite colgarse de donde usted está escalando. También si un borde está muy lejos para cruzarlo, incluso si usted hace el salto largo, aun hay una manera de pasar. Haga un salto largo y al llegar al otro lado, presione el Button A (botón A) y el Button C (botón C) al mismo tiempo, para tomarse del borde opuesto, luego suba presionando hacia arriba el D-Button (botón D). ¡Esto es muy útil cuando usted está a punto de caer a un pozo lleno de puntiagudas estacas!

② *¡Cuidado Abajo!*

Sospensione al Bordo: Quando si preme il Button D (tasto D) ed il Button A (tasto A) oppure il Button C (tasto C) mentre si sta salendo oppure scendendo, si potrà sospendersi a tutto ciò sul quale si sta salendo. Inoltre se un bordo è molto lontano da attraversare, anche se si effettua un salto lungo, ci sarà ancora un modo per passare. Eseguire un salto lungo e quando si giunge all'altro lato, premere il Button A (tasto A) ed il Button C (tasto C) nello stesso tempo, per afferrare il bordo opposto, poi tirarsi in alto premendo in alto il D-Button (tasto D). Ciò è molto utile quando si sta per cadere in una fossa piena di lance!

② *State attenti sotto!*

Aan de Rand Hangen: Druk op de R-toets en Toets A of C om bij nauwe spleten aan alles wat je maar wilt beklimmen, te hangen. Zelfs als een rand te ver weg is om hem met je verre sprong te bereiken, kun je toch aan de overkant komen. Maak een verre sprong en als je de andere kant bereikt, moet je tegelijkertijd op Toets A en Toets C drukken om je vast te klampen aan de rand aan de overzijde. Trek jezelf daarna op door op de R-toets op omhoog te drukken. Erg handig als je jezelf al op scherpe pijlen zlet vallen!

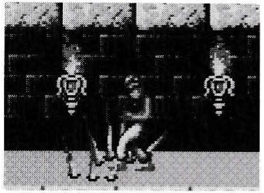
② *Kijk Uit, Onder Je!*

Tiptoeing: Press the D-Button while pressing Button A or C to take short, careful steps. This method is used in a number of situations:

③ *Tricky Footing.*

- Use this method to step right to the edge of a drop, in order to have a better chance of making it to the other side when you jump.
- Running between spikes is a very easy way to impale yourself. Tiptoe lightly to make your way through these traps.
- Loose ceiling plates can't be dislodged unless you're standing directly below them. Tiptoe forward to position yourself, then jump up.
- Sometimes you're in a bad position to reach a ledge above you. Tiptoe until you're standing in the right position, then pull yourself up!

③



Auf den Zehenspitzen gehen: Drücken Sie die D-Taste, während Sie die Taste A oder Taste C gedrückt halten, um kurze, behutsame Schritte zu machen. Dieses Verfahren wird in den folgenden Situation angewendet:

③ *Heikler Stand.*

- Um ganz zum Rand eines Abgrunds zu gehen, um beim Springen eine bessere Chance zu haben, zur anderen Seite zu gelangen.
- Wenn man zwischen Stacheln läuft kann man sehr leicht aufgespießt werden. Gehen Sie vorsichtig auf den Zehenspitzen durch diese Fallen.
- Lose Deckenplatten können nicht von ihrem Platz entfernt werden, wenn Sie nicht direkt unter ihnen stehen. Gehen Sie auf Zehenspitzen vorwärts, bis Sie richtig positioniert sind und schnellen Sie dann empor.
- Manchmal sind Sie in einer ungünstigen Position, um das Sims über Ihnen zu erreichen. Gehen Sie auf Zehenspitzen bis zur richtigen Stelle, und ziehen Sie sich dann hoch!

Pour Marcher sur la Pointe des Pieds: Appuyez sur le bouton D tout en appuyant sur le bouton A ou C pour faire des petits pas courts et sûrs. Cette méthode est utilisée dans de nombreuses situations:

③ *Situation difficile.*

- Utilisez cette méthode pour vous placer directement au bord d'un précipice, afin d'avoir une meilleure chance d'arriver de l'autre coté en sautant.
- Il est très facile de vous empaler en courant à travers des piques. Marchez sur la pointe des pieds pour vous frayer un chemin à travers ces pièges.
- Les plaques de plafond lâches ne peut être délogées que si vous vous trouvez directement en dessous. Là aussi, marchez sur la pointe des pieds pour vous positionnez, puis sautez.
- Vous êtes quelquefois en mauvaise position pour atteindre une corniche au-dessus de vous. Avancez à tatillon jusqu'à la bonne position, puis allez-y!

En la Punta de los Pies: Presione el D-Button (botón D) mientras presiona el Button A (botón A) o el Button C (botón C) para hacer pasos cortos y cuidadosos. Este método se usa en una variedad de situaciones:

③ *Corriendo de Manera Especial.*

- Use este método para llegar al borde de un precipicio, para tener una mejor oportunidad de lograr llegar al otro lado al saltar.
- El correr entre las estacas es una manera muy fácil de quedar ensartado. Pase en punta de pie ligeramente para pasar estas trampas.
- Las losas del cielo no pueden ser soltadas a menos que usted se encuentre directamente bajo ellas. Desplácese en punta de pie y posicione correctamente, luego salte hacia arriba.
- Algunas veces usted se encuentra en mala posición para alcanzar un borde sobre usted. Camine en punta de pie hasta que este posicionado correctamente, luego ¡impúlsese hacia arriba!

Sulla Punta dei Piedi: Premere il D-Button (tasto D) mentre si preme il Button A (tasto A) oppure il Button C (tasto C) per fare dei passi corti e prudenti. Questo metodo viene utilizzato in varie situazioni:

③ *Correndo in modo speciale.*

- Utilizzare questo metodo per arrivare al bordo di un precipizio ed avere una migliore occasione per arrivare all'altro lato.
- Una corsa fra le lance rappresenta un modo molto facile per trafiggersi. Attraversate sulla punta dei piedi per passare tranquillamente queste trappole
- Le placche del cielo allentate non possono essere rimosse a meno che ci si trovi direttamente sotto di loro. Spostarsi sulla punta dei piedi e posizionarsi correttamente, poi saltare in alto.
- In certi casi ci si trova in cattiva posizione per raggiungere un bordo sopra di se stesso. Camminare sulla punta dei piedi fino a che siete posizionati correttamente, poi tirare in alto!

Voorzichtig Lopen: Druk tegelijkertijd op de R-toets en Toets A of C om kleine, voorzichtige stappen te maken. Deze methode wordt in verschillende situaties gebruikt:

③ *Voorzichtig Lopen.*

- Gebruik deze methode om naar het uiterste randje te lopen om zo meer kans te hebben om de overkant te halen wanneer je springt.
- Door langs scherpe spijlen te rennen kun je jezelf gemakkelijk openhalen. Loop voorzichtig om er langs te komen.
- Losse plafondplaten kunnen alleen verplaatst worden wanneer je er precies recht onder staat. Loop voorzichtig totdat je op de goede plaats staat en trek jezelf dan op!
- Soms kun je moeilijk bij een rand boven je hoofd komen. Loop voorzichtig door tot je goed staat en trek daarna jezelf omhoog.

Swordfighting

You will come across guards throughout the palace, and to reach the Princess, you're going to have to deal with them first. The basics of the swordfight are simple: when you come across a palace guard, you automatically draw your sword. Use the D-Button to edge yourself forward, and when you're in striking distance, press Button C to thrust. Parry your opponent's strike by pressing Button B. Pressing the D-Button down puts your scimitar away, but don't do that unless you have a really good reason – once you've put your scimitar away, one blow from your opponent will end your adventures for good.

④ *Danger On Two Sides.*

Säbelkampf

Sie werden überall im Palast Wachen begegnen, und um die Prinzessin zu erreichen, müssen Sie zuerst mit ihnen fertig werden. Der Säbelkampf ist grundsätzlich einfach: Wenn Sie eine Palastwache begegnen, ziehen Sie automatisch Ihren Krummsäbel. Betätigen Sie die D-Taste, um sich vorwärts zu schleichen, und wenn Sie sich in Schlagweite befinden, drücken Sie die C-Taste, um einen Hieb auszuführen. Wehren Sie durch Drücken der B-Taste einen Stoß Ihres Feindes ab. Wenn Sie die D-Taste nach unten drücken, wird Ihr Säbel abgelegt, aber tun Sie dies nicht, es sei denn, daß Sie einen wirklich guten Grund dazu haben, weil wenn Sie Ihren Säbel abgelegt haben, ist Ihr Abenteuer durch einen Schlag des Feindes endgültig zu Ende.

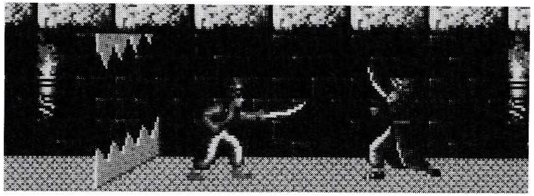
④ *Gefahr lauert auf beiden Seiten.*

Combat au Sabre

Vous rencontrerez des gardes dans le palais et pour atteindre la princesse, vous devrez tout d'abord vous occuper d'eux. La base du combat au sabre est simple: lorsque vous rencontrez un garde du palais, vous sortez automatiquement votre sabre. Utilisez le bouton D pour avancer et lorsque vous vous trouvez à une distance adéquate, appuyez sur le bouton C pour frapper. Evitez les coups de votre adversaire en appuyant sur le bouton B. Vous pouvez vous débarrasser de votre cimeterre en appuyant sur le bouton D vers le bas, mais ne le faites que si vous avez une excellente raison car sans votre cimeterre, un coup de votre adversaire finira définitivement votre aventure.

④ *Danger des deux côtés.*

④



Lucha con Espadas

Usted se cruzará con guardias a través del palacio y tratando de llegar donde la Princesa, usted tendrá que luchar con ellos primero. Las bases de la lucha con espadas son simples: cuando usted se cruza con un guardia de palacio, usted inmediatamente desenfunda su espada. Use el D-Button (botón D) para avanzar y cuando esté a distancia de ataque, presione el Button C (botón C) para dar la estocada. Bloquée los ataques de su oponente presionado el Button B (botón B). Al presionar el D-Button (botón D) hacia abajo usted deja su alfanje, no lo haga a menos que tenga una muy buena razón, ya que una vez que no lo tiene, un sólo golpe de su oponente terminará para siempre con sus aventuras.

④ *Peligro a los dos lados.*

Lotta con le Spade

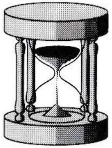
Vi troverete davanti alle guardie che stanno attraversando il palazzo e tentando di arrivare là dove si trova la Principessa, e dovrete lottare con le guardie per primo. Il metodo della lotta con le spade è semplice: quando si incontra una guardia del palazzo, ci si toglie immediatamente la sua propria spada. Utilizzare il D-Button (tasto D) per avanzare e quando ci si trova ad una distanza dall'attacco, premere il Button C (tasto C) per dare una stoccata. Bloccare gli attacchi del vostro avversario premendo il Button B (tasto B). Quando si preme il D-Button (tasto D) in basso, la vostra scimitarra verrà messa da parte, e non effettuate questa operazione a meno che ci sia una ragione, poiché una volta che non avete a disposizione la scimiterra, un solo colpo del vostro avversario termina per sempre le vostre avventure.

④ *Pericolo ai due lati.*

Zwaardvechten

In het hele paleis kom je lijfwachten tegen. Om de Prinses te kunnen bereiken, zal je hen eerst onderhanden moeten nemen. De basisbewegingen voor zwaardvechten zijn simpel: Als je bij een lijfwacht komt, trek je automatisch je zwaard. Gebruik de R-toets om dichterbij te komen. Zodra je hem kunt raken, druk je op Toets C om je slag te slaan. Ontwijk de aanvallen van je tegenstander door op Toets B te drukken. Wanneer je op de R-toets op omlaag drukt, Doe je je kromzwaard weg. Doe dit alleen als je er een goede reden voor hebt - als je hem eenmaal weggelegd hebt is een slag van je tegenstander genoeg om je avonturen in één keer te beëindigen.

④ *Van Twee Kanten Gevaar.*



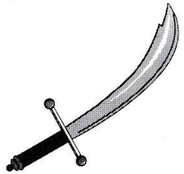
Into the Dungeon!

You've been thrown into the dungeon of the Palace Astrabad. As you already know, you only have one hour to find your way through this maze and save the Princess from the evil designs of Jaffar, the Grand Vizier.

What you don't know is that Jaffar is not only an evil man, but a sorcerer as well. You must be careful of the many booby traps in the dungeon, and also beware of the evil magic and its effect on the dungeon. You will see supernatural creatures as well as more down-to-earth (though just as deadly) ones.

① **Scimitar:** Near the beginning of the game, you will come across a scimitar, a curved sword used in ancient Persia. Look for this sword before doing anything else in the game. You will need this in order to get out of the dungeon.

①



Im Verlies!

Sie wurden in das Verlies im Palast von Astrabad geworfen. Wie Sie bereits wissen, steht Ihnen nur eine Stunde zur Verfügung, um den Weg durch dieses Labyrinth zu finden und die Prinzessin vor den bösen Absichten des Großwesirs Jaffar zu retten.

Sie wissen aber nicht, daß Jaffar nicht nur ein böser Mensch ist, sondern auch ein Hexenmeister. Sie müssen vorsichtig sein, da es im Verlies viele Fallen gibt, und hüten Sie sich auch vor der bösen Zauberkraft, die im Verlies wirkt. Sie werden übernatürliche wie auch prosaischere (obwohl genauso tödliche) Kreaturen erblicken.

① **Krummsäbel:** Am Anfang des Spiels werden Sie einen Krummsäbel sehen, einen Säbel, der im alten Persien gebraucht wurde. Suchen Sie diesen Säbel, bevor Sie etwas anderes beim Spiel unternehmen. Sie werden ihn brauchen, um aus dem Verlies zu entkommen.

Dans le donjon!

Vous avez été jeté dans le donjon du Palais d'Astrabad. Comme vous le savez déjà, vous ne disposez que d'une heure pour trouver votre chemin à travers ce labyrinthe et sauver la princesse des dessins néfastes de Jaffar, le Grand Vizir.

Ce que vous ne savez pas, c'est que Jaffar n'est pas seulement un homme malfaisant, mais c'est aussi un sorcier. Vous devez faire attention aux nombreux pièges dans le donjon et vous méfier de la magie néfaste et de ses effets sur le donjon. Vous verrez aussi bien des créatures supernaturelles que des créatures purement terrestres (et tout aussi dangereuses).

① **Cimeterre:** Juste après le début du jeu, vous trouverez un cimeterre, un sabre incurvé utilisé dans la Perse ancienne. Cherchez ce sabre avant de faire quoi que ce soit dans ce jeu. Vous en aurez besoin pour sortir du donjon.

¡En la Mazmorra!

Usted ha sido dejado en la mazmorra del palacio de Astrabad. Como usted ya sabe, cuenta con sólo una hora para salir de este laberinto y salvar a la Princesa de los perversos designios de Jaffar, el Gran Visier.

Lo que usted no sabe es que Jaffar, además de ser un malvado, es también un hechicero.
Debe tener cuidado con las trampas que ha puesto en la mazmorra, y también debe cuidarse de la magia perversa y sus efectos en la mazmorra. Usted verá creaturas sobrenaturales y otras más terrenas (pero, todas ellas mortíferas).

① **Alfanje:** Cerca del comienzo del juego usted encontrará un alfanje, una espada curva que se usaba en la antigua Persia. Busque esta espada antes de hacer otra cosa en este juego. Usted la necesitará para salir de esta mazmorra.

Nella Prigione Sotterranea!

Siete ora buttati nella prigione sotterranea del palazzo di Astrabad. Come sapete, avrete solo una ora per uscire da questo labirinto e salvare la Principessa dalle intenzioni diaboliche di Jaffar, il Grande Visir.

Ciò che non sapete è che Jaffar, oltre ad essere un cattivo personaggio, è anche uno stregone. Dovete stare attenti con le trappole che ha installate nella prigione sotterranea, e dovrete anche stare attenzione alla magia perversa ed i sui effetti nella prigione sotterranea.
Vedrete delle vere creature soprannaturali ed altre creature più terrene (pero, anche tutte quante micidiali).

① **Scimitarra:** All'inizio del gioco incontrerete una scimitarra, una spada curva che si usava nell'antica Persia. Cercate questa spada prima di fare un'altra mossa in questo gioco. Sarà necessaria per uscire di questa prigione sotterranea.

In de Kerkers!

Je bent in de kerkers van het Paleis van Astrabad gegooid. Zoals je al weet, heb je maar een uur om je een weg te banen door dit doolhof en de Prinses te redden van de gemene plannen die de Grootvizier voor haar in petto heeft.

Wat je nog niet weet is dat Jaffar niet alleen een gemene man is maar ook nog eens een tovenaar. Je moet op je hoede zijn voor de vele mijnen en de magie die er in de kerkers heerst. Je zult bovennatuurlijke, eigenlijk meer half-dode wezens tegenkomen.

① **Kromzwaard:** Vlak na het begin van het spel zal je langs een kromzwaard komen, een zwaard dat in het oude Perzië gebruikt werd. Zoek eerst naar dit zwaard voordat je iets anders gaat ondernemen. Je zult hem nodig hebben bij je ontsnapping uit de kerkers.

② **Potions:** In Jaffar's dungeon, you will find three types of potions. The first kind is a healing potion. It will restore 1 of your Life Markers (shown at the bottom left of the screen). The second potion will take 1 Life Marker away. Unfortunately, these two types are very similar in appearance, so be careful!

③ The last type of potion (which is harder to find), has a longer neck than the other two types. This special potion adds an extra Marker to your total supply!

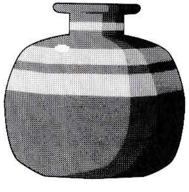
② **Tränke:** Im Verlies von Jaffar werden Sie drei verschiedenartige Tränke finden. Die erste Art ist ein Arzneitrank. Dieser gibt Ihnen ein Lebenskennzeichen (links unten auf dem Bildschirm gezeigt) zurück. Der zweite Trank nimmt ein Lebenskennzeichen weg. Die beiden Arten sind leider in Gefäßen, die sich sehr ähnlich sehen, also Vorsicht!

③ Der Trank der letzten Art (den man nur schwer finden kann) ist in einem Gefäß mit einem langen Hals. Dieser Spezialtrank fügt ein zusätzliches Kennzeichen zu Ihrem Gesamtvorrat hinzu!

② **Potions:** Dans le donjon de Jaffar, vous trouvez trois sortes de potions. Le premier type est une potion de soins. Elle rétablira l'une de vos vies (indiquées dans le coin inférieur gauche de l'écran). La deuxième potion vous enlèvera une vie. Malheureusement, ces deux types de potions ont une apparence très similaire; faites attention.

③ Le dernier type de potion (qui est plus difficile à trouver) a un col plus long que les deux autres. Cette potion spéciale ajoute un marqueur supplémentaire à votre alimentation totale!

②



② **Pociones:** En la mazmorra de Jaffar usted encontrará tres tipos de pociones. El primer tipo es una poción medicinal. Esta le restaurará uno de sus Life Markers (contadores de vidas) (que se encuentran al lado inferior izquierdo de la pantalla). La segunda poción le quitará uno de sus Life Markers (contadores de vida). Desafortunadamente, estos dos tipos son muy similares en apariencia, ¡tenga cuidado!

③ El último tipo de poción (que es más difícil de encontrar) tiene un cuello más largo que los otros dos tipos. Esta poción especial le agrega un Marker (contador) extra a su total.

③

② **Pozioni:** Nella prigione sotterranea di Jaffar incontrerete tre tipi di pozioni. Il primo tipo è una pozione medicinale. Essa ristabilirà 1 delle vostre Life Markers (contatori di vita) (que si trovano al lato inferiore alla sinistra dello schermo). La seconda pozione porterà via una delle vostre Life Markers (contatori di vita). Purtroppo, questi due tipi sono molto simili in apparenza e quindi state attenti!

③ L'ultimo tipo di pozione (che è più difficile da incontrare) presenta un collo più lungo che gli altri due tipi. Questa pozione speciale aggiunge un Marker (contatore) supplementare al vostro totale.

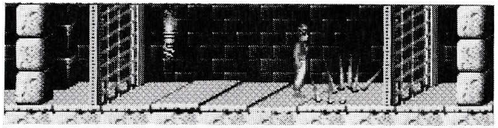
② **Medicijnen Flesjes:** Je zult in Jaffar's kerkers drie soorten Medicijnen Flesjes vinden. De eerste bevat een genezende vloeistof. Deze geeft je een nieuw leven (af te lezen op de Levensmeter in de linker onderhoek van het scherm). Het tweede flesje kost je een leven. Jammer genoeg zien de flesjes er bijna hetzelfde uit, wees dus voorzichtig!

③ Het laatste (moeilijker te vinden) flesje heeft een langere hals dan de andere twee. Deze speciale vloeistof geeft je een extra leven!

⑤ **Floors/Ceilings:** As mentioned above, floor plates control the opening and closing of doors and gates. In addition, you should keep in mind that many floor and ceiling plates are not solid. Standing on loose floor plates will dislodge them. Sometimes you will just fall down one level. Other times you will land squarely on a bed of spikes. Watch your footing. Ceiling plates can be knocked loose by jumping up when standing directly under them. Ceiling plates often lead to passageways or Life Potions, but watch out when you knock one loose. Your turban isn't much protection against a granite slab falling on your head.

⑤ *Now what?*

⑤



⑤ **Böden/Decken:** Wie oben erwähnt, wird das Öffnen und Schließen von Türen und Toren durch Bodenplatten gesteuert. Vergessen Sie außerdem nicht, daß viele Boden- und Deckenplatten nicht fest sind. Wenn man auf einer losen Platte steht, fällt diese herab. Manchmal fallen Sie nur ein Stockwerk herunter. Ein anderes Mal werden Sie gerade auf einem Bett von Stacheln landen. Achten Sie darauf, daß Sie nicht den Halt verlieren. Deckenplatten können leicht aus ihrem Platz gestoßen werden, wenn Sie beim Hochspringen direkt unter ihnen stehen. Deckenplatten führen öfters zu Durchgängen oder Lebenstränken, aber vorsicht, wenn Sie eine Platte aus ihrem Platz stoßen. Ihr Turban bietet ungenügend Schutz gegen eine Steinplatte, die auf Ihren Kopf fällt.

⑤ *Was nun?*

⑤ **Planchers et plafonds:** Comme mentionné ci-dessus, les plaques du plancher contrôlent l'ouverture et la fermeture des portes et des portails. De plus, vous ne devez pas oublier que de nombreuses plaques de plancher et de plafond ne sont pas solides. Ces plaques de plancher se délogeront si vous vous placez dessus. Quelquefois, vous tomberez d'un étage. Mais d'autres fois, vous atterrirez directement sur un lit de piques. Regardez où vous mettez les pieds. Les plaques de plafond peuvent être relâchées en sautant en haut alors que vous vous trouvez directement en dessous de la plaque. Les plaques de plafond conduisent souvent à des passages ou à des potions de vie, mais méfiez-vous lorsque vous en délogez une. Votre turban ne vous protégera pas convenablement contre un morceau de granite sur la tête.

⑤ *Et maintenant, que faire?*

⑤ **Suelo/Cielo:** Como se mencionó antes, las baldosas del suelo controlan la apertura y cierre de las puertas y compuertas. Además, usted debe tomar en consideración que muchas de las baldozas y losas del suelo y del cielo no son sólidas. Al pararse sobre una de las baldosas sueltas, ésta se soltará. Algunas veces usted puede caer un nivel más abajo. Otras veces usted aterrizará directamente en una cama de clavos. Cuidado donde pisa. Las losas del cielo se pueden soltar saltando hacia arriba cuando se encuentre parado directamente bajo ellas. Las losas del cielo a menudo llevan a pasajes o a pociones de vida, pero cuidado cuando las suelte. Su turbante no es mucha protección contra una plancha de granito cayendo sobre su cabeza.

⑤ *¿Y ahora qué?*

⑤ **Pavimento/Soffitto:** Come si è menzionato prima, le placche del pavimento controllano l'apertura e chiudono le porte ed i portoni. Inoltre, dovete prendere in considerazione il fatto che le numerose placche del pavimento e del soffitto non sono resistenti. Quando rimanete sopra di una delle placche allentate, essa verrà sloggiata. In altri casi potete cadere ad un livello più in basso. Qualche volta cadete direttamente su un letto di lance. State attenti al punto dove mettete i vostri piedi. Le placche del soffitto possono essere allentate saltando in alto quando vi trovate fermi direttamente sotto di esse. Le placche del soffitto frequentemente vi portano verso i corridoii oppure le pozioni di vita, pero state attenti quando allentate una di loro. Il vostro turbante non vi proteggerà affatto contro la caduta sulla vostra testa di una lastra di granito.

⑤ *Ora cosa fare?*

⑤ **Vloeren en Plafonds:** Zoals hierboven al genoemd, gaan de deuren en poorten open door middel van de vloerplaten. Je zult in de gaten moeten houden dat niet alle vloer- en plafondplaten stevig zijn. Op losse platen gaan staan, betekent dat de plaat zal verschuiven. Soms val je gewoon een verdieping naar beneden maar soms beland je ook rechtstreeks op een bed van puntige pijlen. Kijk dus uit waar je loopt. Plafondplaten kunnen verplaatst worden door, wanneer je er precies recht onder staat, omhoog te springen. Plafondplaten brengen je vaak naar doorgangen of Medicijnen Flesjes. Kijk wel uit wanneer je er een verplaatst, jouw tulband beschermt niet erg tegen een, op jouw hoofd vallende, granieten plaat.

⑤ *Wat Nu?*

⑥ **Obstacles:** Hidden in the floors and ceilings of the dungeon are numerous booby traps set to go off as soon as you get too close. There are also perilous chasms to jump across and armed guards to fight. Although you have a time limit, it's wiser in the long run to take a little extra time at the dangerous spots and plan how best to handle the situation.

⑥ *Is it Worth the Risk?*

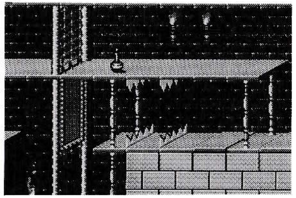
⑥ **Hindernisse:** In den Böden und Decken des Verlieses sind viele Fallen verborgen, die losgehen sobald Sie ihnen zu nahe kommen. Es gibt auch gefährliche Abgründe, die man überspringen muß sowie bewaffnete Wachen, die man bekämpfen muß. Obwohl Sie eine Frist haben, ist es auf lange Sicht klüger sich auf gefährlichen Stellen etwas mehr Zeit zu nehmen und die beste Handhabung der gegebenen Lage zu planen.

⑥ *Lohnt sich das Risiko?*

⑥ **Obstacles:** De nombreux pièges préparés pour se déclencher dès que vous vous approchez trop sont cachés dans les planchers et les plafonds du donjon. Il y a aussi de dangereux gouffres qu'il vous faudra sauter et des gardes armés qu'il vous faudra combattre. Bien que vous ayez une limite de temps, il est recommandé de réfléchir un peu dans les situations périlleuses et de prévoir la manière qui convient le mieux à la situation.

⑥ *Est-ce que ça en vaut le risque?*

⑥



⑥ **Obstáculos:** Escondidos en el suelo y en el cielo de la mazmorra se encuentran muchas trampas, listas para disparse cuando usted se encuentre cerca. También hay peligrosos abismos para saltar y guardias armados para luchar. Aunque usted tiene un límite de tiempo, al final es más sabio tomarse un poco de tiempo en los puntos peligrosos y planear la manera de manejar la situación.

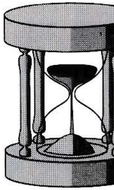
⑥ *¿Vale la pena el riesgo?*

⑥ **Ostacoli:** Nascoste nel pavimento e nel soffitto della prigione sotterranea si trovana numerose trappole, pronte a disinserirsi quando voi vi trovate nelle loro vicinanze. Inoltre ci sono pericolosi abissi da saltare e delle guardie armate da lottare. Malgrado che ci sia a vostra disposizione un limite di tempo, alla fine sarà più saggio prendere un pò di tempo ai punti pericolosi e riflettere al modo di risolvere la situazione.

⑥ *Vale la pena rischiarvi?*

⑥ **Obstakels:** Er zijn enorm vee1 mijnen verstopt in de vloeren en plafonds. Afgesteld om af te gaan zodra je te dicht in de buurt komt. Er zijn diepe ravijnen om overheen te springen en bewapende lijfwachten om tegen te vechten. Ondanks dat je een tijdlimiet hebt is het toch verstandig om de tijd te nemen bij de moeilijkere gedeelten om na te kunnen denken wat je het beste kunt doen.

⑥ *Is het het Risico Waard?*



The Game Options Window

If you press the Start Button while playing the game, the game is paused and the Game Options Window is displayed. Your options are as follows:

Save: This saves the game at the floor you are currently on, and if you're past a locked gate, the game will start from that point. Make sure to save the game at those points, so that you don't have to start from the entrance to that floor. Games are automatically saved under the name you're currently using.

Fastest: You can take a look at how fast you or other players have made it through the floors.

Das Spieloptions-Fenster

Wenn Sie während des Spiels die Start-Taste drücken, wird das Spiel unterbrochern und das Spieloptions-Fenster angezeigt. Die folgenden Alternativen stehen Ihnen zur Verfügung:

Save (Speichern): Damit wird das Spiel in dem Stockwerk, in dem Sie sich zur Zeit befinden, gespeichert und wenn Sie ein geschlossenes Tor durchquert haben, fängt das Spiel erst an dieser Stelle an. Achten Sie darauf, daß Sie das Spiel an dieser Stelle beginnen, damit Sie nicht vor dem Eingang zu diesem Stockwerk beginnen müssen. Das Spiel wird unter dem Namen, den Sie gegenwärtig gebrauchen, automatisch sichergestellt.

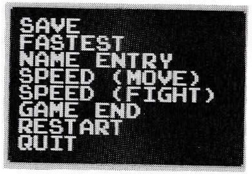
Fastest (kürzeste Zeit): Sie können sehen, wie schnell Sie oder andere Spieler durch die Stockwerke gelangt sind.

La Fenêtre des Options du Jeu

Si vous appuyez sur le bouton Start pendant le déroulement du jeu, la partie est interrompue et la fenêtre d'option du jeu apparaît. Vos options sont les suivantes:

Save (Sauvegarde): Pour sauvegarder le jeu au niveau où vous vous trouvez, et si vous êtes au-delà d'une porte verrouillée, le jeu recommencera à partir de ce point. Sauvegardez toujours le jeu à ces points pour éviter de devoir recommencer depuis l'entrée du niveau. Les jeux sont automatiquement sauvegardés sous le nom que vous utilisez.

Fastest (Le Plus Rapide): Vous pouvez jeter un oeil sur le temps que vous et les autres joueurs ont passé sur les différents niveaux.

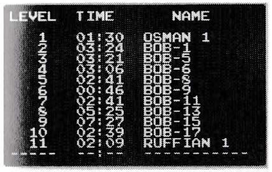


La Ventanilla de Opciones del Juego

Si usted presiona el Start Button (botón de comienzo) mientras juega el juego, el juego entra en pausa y se visualiza la Game Options Window (ventanilla de opciones de juego). Sus opciones son las siguientes:

Save (Grabar): Esto graba el juego en el piso en que usted se encuentra, y si usted ya ha pasado una compuerta, el juego se reanudará desde ese punto. Asegúrese de grabar el juego en estos puntos, de manera que usted no tenga que comenzar nuevamente desde la entrada de ese piso. Los juegos se graban automáticamente bajo el nombre que usted está usando.

Fastest (Más Rápido): Usted puede observar la rapidez con que usted u otros jugadores han pasado el piso.



La Finestra delle Opzioni del Gioco

Se si preme il tasto Start (tasto di inizio) mentre si gioca, il gioco entra in pausa e si visualizza la Game Options Window (finestra delle opzioni di gioco). Le vostre opzioni sono le seguenti:

Save (Salvare): Ciò salva il gioco al piano al quale ci si trova, e se avete passato un portone bloccato, il gioco riprende da questo punto. Ricordarsi di salvare il gioco in questi punti, di modo che si debba iniziare di nuovo dall'entrata di questo piano. I giochi vengono salvati automaticamente sotto il nome che avete usato.

Fastest (Più Rapido): Potete osservare la rapidità con la quale voi o gli altri giocatori hanno passato attraverso il piano.

Het Optie scherm

Als je onder het spelen op de Start Toets drukt, pauzeert het spel en Zie je het Optie scherm. Je hebt hier de volgende keuze mogelijkheden:

Save: Slaat het spel, tot de verdieping waar je aan het spelen bent, op. Als je voorbij een gesloten poort bent, zal het spel vanaf hier verdergaan. Zorg ervoor dat je bij zulke punten het spel opslaat zodat je niet helemaal vanaf het begin van de verdieping hoeft te beginnen. Het spel wordt automatisch onder je ingevoerde naam opgeslagen.

Fastest: Hier kun je jouw, of de door andere spelers behaalde recordtijd per verdieping aflezen.

Name Entry: This option is used if for some reason you want to change the name you're saving the game with. To save a game separately, make a new name, then press the D-Button down to a blank line in the Save screen, and press the Start Button or Button A or C to put it in the memory. The line will then show the floor you're on, the current time, and the name you've saved the game under.

Note: Entering your name is done the same way as in the Set Up screen. See Name Entry on page 14.

Speed Move: Change the speed at which the Prince moves. The default setting is 3. The fastest speed is 1, the slowest is 5.

Speed Fight: Change the speed of the Prince's attack. The default setting is 4. The fastest speed is 1, the slowest is 5.

Name Entry (Namenseingabe): Diese Option wird verwendet, wenn Sie aus irgend einem Grund den Namen, unter dem Sie das Spiel speichern, ändern wollen. Um ein Spiel gesondert zu speichern, geben Sie einen neuen Namen ein, drücken dann die D-Taste nach unten auf eine leere Zeile im Save-Bildschirm und drücken die Start-Taste oder die Taste A oder C, um ihn abzuspeichern. Die Zeile zeigt dann das Stockwerk, in dem Sie sich zur Zeit befinden und den Namen, unter dem Sie das Spiel gespeichert haben.

Hinweis: Die Eingabe des Namens erfolgt auf die selbe Weise wie im Einstellungs-Bildschirm. Siehe Namenseingabe auf Seite 14.

Speed Move (Bewegungsgeschwindigkeit): Zur Änderung der Geschwindigkeit, mit der sich der Prinz bewegt. Die vorgegebene Einstellung ist 3. Die höchste Geschwindigkeit ist 1 und die langsamste 5.

Speed Fight (Angriffsgeschwindigkeit): Zur Änderung der Geschwindigkeit, mit der der Prinz angreift. Die vorgegebene Einstellung ist 4. Die höchste Geschwindigkeit ist 1 und die langsamste 5.

Name Entry (Entrée de Nom): Cette option est utilisée si pour une raison ou une autre vous désirez changer le nom sous lequel le jeu est sauvegardé. Pour sauvegarder un jeu séparément, prenez un nouveau nom, puis appuyez sur le bouton D vers le bas jusqu'à une ligne vierge dans l'écran de sauvegarde et appuyez sur le bouton Start ou le bouton A ou C pour la sauvegarde en mémoire. La ligne indiquera alors le niveau où vous vous trouvez, l'heure et le nom sous lequel vous avez sauvegardé le jeu.

Remarque: L'entrée du nom est faite de la même manière que dans l'écran d'installation. Reportez-vous à l'entrée du nom à la page 14.

Speed Move (Vitesse de Déplacement): Changez la vitesse à laquelle se déplace le Prince. Le réglage de défaut est 3. La vitesse la plus rapide est 1 alors que la plus lente est 5.

Speed Fight (Vitesse de Combat): Changez la vitesse à laquelle se bat le Prince. Le réglage de défaut est 4. La vitesse la plus rapide est 1 alors que la plus lente est 5.

Name Entry (Entrada del Nombre): Esta opción se usa si por alguna razón usted desea cambiar el nombre bajo el cual se graba el juego. Para grabar separadamente un juego, ingrese un nuevo nombre, luego presione el D-Button (botón D) hacia abajo hasta una línea en blanco en la Save screen (pantalla para grabar) y luego presione el Start Button (botón de comienzo) o Button A (botón A) o Button C (botón C) para dejarlo en memoria. La línea entonces indicará el piso en el que usted se encuentra, el tiempo actual, y el nombre bajo el que usted grabó el juego.

Nota: El ingreso de su nombre se hace de la misma manera que en la Set Up screen (pantalla de inicio). Véase Name Entry (entrada del nombre) en la página 15).

Speed Move (Velocida de Movimiento): Cambia la velocidad a la que se mueve el Príncipe. El ajuste por omisión es 3. La velocidad más rápida es 1 y la más lenta 5.

Speed Fight (Velocidad de Ataque): Cambia la velocidad del ataque del Príncipe. El ajuste por omisión es 4. La velocidad más rápida es 1 y la más lenta 5.

Name Entry (Entrata del Nome): Questa opzione viene utilizzata se per alcune ragioni si desidera cambiare il nome sotto il quale viene salvato il gioco. Per salvare separatamente un gioco, entrare un nuovo nome, poi premere il D-Button (tasto D) in basso fino ad una linea in bianco nella Save screen (schermo per salvare), poi premere il tasto Start (tasto di inizio) oppure Button A (tasto A) oppure Button C (tasto C) per memorizzarlo. La linea indica quindi il piano al quale ci si trova, il tempo attuale, ed il nome sotto il quale viene salvato il gioco.

Nota: L'entrata del vostro nome viene effettuata nello stesso modo che per la Set Up screen (schermo di inizio). Vedi Name Entry (entrata del nome) alla pagina 15).

Speed Move (Velocità del Movimento): Cambia la velocità con la quale si muove il Principe. La regolazione di default è 3. La velocità più rapida è 1 mentre la più lenta, 5.

Speed Fight (Velocità di Attacco): Cambia la velocità dell'attacco del Principe. La regolazione di default è 4. La velocità più rapida è 1 e la più lenta 5.

Name Entry: Deze keuze kun je gebruiken als je de naam waaronder je opslaat, wilt veranderen. Als je een gedeelte wilt opslaan, moet je een nieuwe naam invoeren, daarna op de R-toets op omlaag drukken totdat de balk onderaan het scherm leeg is. Druk nu op de Start Toets of op Toets A of C om het op te slaan. De balk onderaan het scherm geeft nu aan op welke verdieping je bent, de tijd en de naam waaronder je opslaat.

Let op: Het invoeren van je naam gebeurt op dezelfde manier als bij het Opstart scherm. Zie Name Entry op pag 15.

Speed Move: Verandert de snelheid waarmee de Prins beweegt. De inqestelde snelheid is 3. De hoogste snelheid is 1, de laagste is 5.

Speed Fight: Verandert de snelheid van aanvallen van de Prins. De ingestelde snelheid is 4. De hoogste snelheid is 1, de laagste 5.

Game End: If for some reason you decide to quit the game without saving it, select Game End, press the Start Button or Button A or C, and the game will stop. Remember, if you choose this, you will lose all the information that is saved under that name. To keep the information, use the Quit option instead.

Restart: This option allows you to start again from the entrance to the floor you're currently on. Remember that you will restart the game with only the time remaining on the clock.

Quit: This option stops the game on the floor you're currently on, and saves it under the name you've picked. When the game starts again, you'll start at the entrance to the floor you're on, or past a locked gate, if you've saved the game at that point.

Game End (Spiel beenden): Wenn Sie aus irgendeinem Grund beschließen, das Spiel zu beenden, ohne es sicherzustellen, wählen Sie "Game End" und drücken Sie die Start-Taste oder die Taste A oder C. Das Spiel wird nun unterbrochen. Vergessen Sie nicht, daß bei Wahl dieser Option alle unter diesem Namen gespeicherten Informationen verlorengehen. Um die Informationen zu bewahren verwenden Sie statt dessen die "Quit"-Option.

Restart (Wiederaufnahme): Mit dieser Option können Sie vom Eingang des Stockwerks, wo Sie sich augenblicklich befinden, erneut starten. Vergessen Sie dabei nicht, daß Sie das Spiel nur mit der übriggebliebenen Uhrzeit weiterführen können.

Quit (Aufhören): Mit dieser Option wird das Spiel in dem Stockwerk, in dem Sie sich augenblicklich befinden, unterbrochen und unter dem gewählten Namen sichergestellt. Wenn das Spiel wieder gestartet wird, starten Sie am Eingang des Stockwerks, in dem Sie sich augenblicklich befinden, oder hinter einem geschlossenen Tor, wenn Sie das Spiel an dieser Stelle sichergestellt haben.

Game End (Fin du Jeu): Si, pour une raison quelconque, vous décidez de quitter le jeu sans le sauvegarder, sélectionnez Game End, appuyez sur le bouton Start ou le bouton A ou C; le jeu s'arrêtera. N'oubliez pas que si vous choisissez cette option, vous perdrez toutes les informations sauvegardées sous ce nom. Utilisez l'option Quit (Quitter) à la place pour conserver ces informations.

Restart (Redémarrage): Cette option vous permet de redémarrer depuis l'entrée au niveau où vous vous trouvez. N'oubliez pas que vous redémarrerez le jeu avec seulement le temps restant à l'horloge.

Quit (Quitter): Cette option arrête le jeu au niveau où vous vous trouvez et le sauvegarde sous le nom que vous avez sélectionné. Lorsque le jeu recommence, vous redémarrez à l'entrée du niveau où vous vous trouvez, ou au-delà d'une porte verrouillée, si vous avez sauvegardé le jeu à ce point.

Game End (Fin del Juego): Si por alguna razón usted decide terminar el juego sin grabarlo, seleccione Game End (fin del juego), presione el Start Button (botón de comienzo) o Button A (botón A) o Button C (botón C) y el juego terminará. Recuerde, en caso que usted escoja esta opción, usted perderá toda la información que estaba almacenada bajo ese nombre. Para mantener la información use la opción Quit (terminar) en su lugar.

Restart (Recomienzo): Esta opción le permite comenzar de nuevo desde la entrada del piso en que usted se encuentra actualmente. Recuerde que usted recomenzará el juego sólo con el tiempo que le queda en el reloj.

Quit (Terminar): Esta opción detiene el juego en el piso en que usted se encuentra, y lo graba bajo el nombre que usted designó. Cunado el juego comienza nuevamente, usted comenzará a la entrada del piso en que se encuentra, o pasado una compuerta bloqueada, si usted grabó el juego en ese punto.

Game End (Fine del Gioco): Se per alcune ragioni avete deciso di finire con il gioco senza salvarlo, selezionate Game End (fine del gioco), premere il tasto Start (tasto di inizio) oppure Button A (tasto A) oppure Button C (tasto C) ed il gioco finisce. Ricordatevi comunque che nel caso che selezionate questa opzione, perderete tutte le informazioni che avete salvato sotto questo nome. Per mantenere queste informazioni, usare invece l'opzione Quit (abbandonare).

Restart (Ri-Inizio): Questa opzione vi permette di iniziare di nuovo dall'entrata al piano nel quale ci si trova attualmente. Ricordatevi che si inizia di nuovo il gioco soltanto con il tempo rimanente sull'orologio.

Quit (Abbandonare): Questa opzione interrompe il gioco al piano al quale ci si trovava, e lo salva sotto il nome selezionato. Quando il gioco viene iniziato di nuovo, verrà iniziato dall'entrata al piano dove ci si trovava, oppure dopo un portone bloccato, se avete salvato il gioco a questo punto.

Game End: Als je het spel wilt beëindigen, maar het niet wilt opslaan, moet je voor Game End kiezen en op de Start Toets of Toets A of C drukken. Het spel zal dan stoppen. Denk eraan dat zo alle informatie die opgeslagen is onder die naam, verloren gaat. Om de informatie te behouden, moet je voor Quit kiezen.

Restart: Met deze keuze mag je weer aan het begin van de verdieping waar je bent, beginnen. Denk eraan dat je hierbij alleen de overgebleven tijd nog kunt gebruiken.

Quit: Deze keuze beëindigt het spel bij de verdieping waar je bent en slaat het spel op onder je ingevoerde naam. Als je weer gaat spelen, zal je aan het begin van de verlaten verdieping beginnen of na een gesloten poort, als je het spel daar opgeslagen hebt.

The Fate of the Prince...

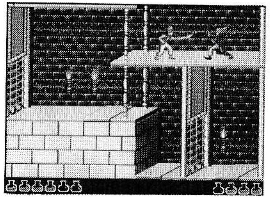
If the Prince is able to make his way through the floors and defeat his opponents, he will finally achieve his ultimate goal. But in the dark passageways of the palace, things aren't always so rosy. If he happens to fall victim to one of the hundreds of dangers awaiting him, a message screen will appear, telling you to push any button to continue the game. After you press a button, the Prince will start his adventures again at the entrance to the floor he was last on. Keep in mind however, that the sands of the hourglass are still falling. In other words, you restart the game with only the amount of time that's left on the clock.

Das Schicksal des Prinzen...

Wenn es dem Prinz gelingt durch die Stockwerke hindurchzugelangen und die Gegner zu überwältigen, wird er sein höchstes Ziel erreichen. Aber die Lage in den dunklen Korridoren des Palasts ist nicht immer so rosig. Wenn er einer der Hunderten von Gefahren die auf ihn lauern zum Opfer fällt, erscheint eine Bildschirmmeldung, die Sie auffordert eine beliebige Taste zu drücken, um das Spiel fortzusetzen. Nachdem Sie die Taste gedrückt haben, beginnt der Prinz sein Abenteuer vom Eingang des Stockwerks, in dem er zuletzt war. Vergessen Sie aber nicht, daß der Sand weiterhin durch die Sanduhr läuft. Mit anderen Worten, Sie starten das Spiel nur mit der übriggebliebenen Uhrzeit.

Le Destin du Prince

Si le Prince réussi à traverser tous les étages et à vaincre ses adversaires, il aura réussi son but ultime. Les choses ne sont toutefois pas aussi faciles dans les passages sombres du palais. S'il tombe victime de l'un des innombrables dangers qui l'attendent, un message apparaisse à l'écran vous demandant d'appuyer sur un bouton pour continuer le jeu. Après avoir appuyé sur un bouton, le Prince recommencera son aventure à l'entrée du dernier niveau parcouru. N'oubliez pas toutefois que le sable dans le sablier continue de tomber. En d'autres mots, vous recommencez le jeu avec seulement le temps qui reste à l'horloge.



El Destino del Principe

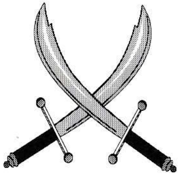
Si el Principe es capaz de pasar los pisos y vencer a sus oponentes finalmente alcanzará su meta final. Pero en los oscuros pasadizos del palacio, las cosas no serán tan dulces si el cae víctima de uno de los cientos de peligros que le acechan. Aparecerá una pantalla de mensaje diciéndole que oprima cualquier botón para continuar el juego. Después que usted presiona un botón, el Principe comienza nuevamente su aventura en el último piso que pasó. Tenga en cuenta, sin embargo, que los granos de arena del reloj continúan cayendo. En otras palabras, usted recomienza el juego con sólo la cantidad de tiempo que le quedaba en el reloj.

Il Destino del Principe

Se il Principe è capace di farcela attraverso i piani e di sconfiggere i suoi avversari, potrà finalmente arrivare a realizzare il suo progetto. Pero nei corridoii scuri del palazzo, le cose non sono così facili. Se cade vittima di uno dei centinai di pericoli che stanno davanti a lui, appare uno schermo di messaggio segnalandovi che si deve premere qualsiasi tasto per continuare il gioco.
Dopo avere premuto un tasto, il Principe ricomincia la sua avventura all'ultimo piano che ha attraversato. Comunque, ricordatevi che la sabbia della clessidra sta cadendo. In altre parole, si inizia di nuovo il gioco con soltanto il tempo rimanente sull'orologio.

Het Lot van de Prins...

Als het de prins lukt om te ontsnappen en zijn vijanden te verslaan, zal hij eindelijk zijn doel bereiken. De gangen van het paleis zijn echter niet altijd even makkelijk. Mocht hij nu slachtoffer worden van één van de vele gevaren die hem staan te wachten, dan verschijnt de aanwijzing "Press any button to continue" op het scherm. Na een toets ingedrukt te hebben, gaat de Prins verder met zijn avonturen vanaf het begin van de verdieping waar hij het laatste geweest is. Bedenk wel dat de tijd loopt. Met andere woorden, je hebt alleen die tijd nog die staat aangegeven.



A Secret Message from the Princess...

At the beginning, just after the Prince had been thrown into the Palace dungeon, he sat down, wondering what to do next. He knew he had to find his way out of the prison to save the Princess from Jaffar's evil plans! He looked to his right and noticed a loose floor plate nearby. A way out? As he was walking over to try and pry the plate open, a white mouse carrying a piece of paper in its mouth came through a hole in the wall. The mouse dropped the piece of paper at his feet and scrambled away. Intrigued, the Prince picked up the piece of paper and opened it...

"Now is the time for courage, my Prince. I have been through the dungeon only once, but I can tell you some of the things to be careful of. First, beware of the swordsmen. They will try to force you backwards with their sword blows, onto spikes or through weak spots in the floors. Get as close to them as you can and use their strategy against them as you fight.

Eine geheime Mitteilung von der Prinzessin...

Am Anfang, gleich nachdem der Prinz in das Palastverlies geworfen wurde, hatte er sich niedergesetzt und sich gefragt, was jetzt zu tun sei. Er wußte, daß er aus dem Gefängnis entkommen muß, um die Prinzessin vor den üblen Absichten Jaffars zu retten! Er blickte nach rechts und bemerkte eine lose Bodenplatte in der Nähe. Ein Weg ins Freie? Als er auf die Platte zuging und versuchte, sie aufzustemmen, kam eine weiße Maus, die ein Stück Papier im Maul trug, durch ein Loch in der Wand. Die Maus ließ das Papier auf die Füße des Prinzen fallen und krabbelte von dannen. Der Prinz war fasziniert, er hob das Papier auf und öffnete es...

"Jetzt ist die Zeit in der Du Mut fassen mußt, mein Prinz. Ich ging zwar nur einmal durch das Verlies aber ich kann Dich vor einigen Sachen warnen, auf die Du aufpassen sollst. Vor allem hüte Dich vor den Säbelkämpfern. Sie werden versuchen, Dich mit Ihrem Säbelschlägen nach hinten zu treiben, auf die Stacheln oder durch die schwachen Stellen im Fußboden. Mach Dich an sie möglichst nahe heran, und mache Dir während des Kampfes ihre Strategie zunutze.

Un Message Secret de la Princesse

Au début, juste après avoir été jeté dans le donjon, le Prince s'est assis, en se demandant ce qu'il fallait faire. Il savait qu'il lui fallait trouver un moyen de sortir de prison pour sauver la Princesse des plans du malfaisant Jaffar! Il regarda vers la droite et vit une plaque de planche relâchée. Une sortie? Alors qu'il marchait dessus et essayait de dégager la plaque pour l'ouvrir, une souris blanche portant un morceau de papier dans la bouche arriva à travers un trou dans le mur. La souris déposa le morceau de papier à ses pieds et disparut. Intrigué, le Prince ramassa ce morceau de papier et l'ouvrit...

"C'est le moment de montrer votre courage, mon Prince. Je n'ai été qu'une seule fois dans le donjon, mais je peux vous signaler quelques dangers auxquels vous devrez faire attention. Faites tout d'abord attention aux gardes armés d'épée. Avec leurs coups d'épée, ils essayeront de vous faire reculer sur des piques ou des endroits fragiles sur le plancher. Rapprochez-vous d'eux autant que possible et combattez en utilisant leur stratégie contre eux.

Un Mensaje Secreto de la Princesa

Al comienzo, justo después que el Príncipe fue lanzado a la mazmorra del Palacio, el se sentó pensando en lo que tenía que hacer en adelante. El sabía que tenía que encontrar su salida de la prision para salvar a la Princesa de las malvadas garras de Jaffar. Él miró a su derecha y se dió cuenta que había una baldosa suelta cerca de él. ¿Una salida? Mientras caminaba sobre ella para ver si la podía soltar y abrir, un ratoncito blanco con un pedazo de papel en su hocico salió de un orificio en la pared. El raton soltó el pedazo de papel en sus pies y huyó. Intrigado el Príncipe tomó el pedazo de papel y lo abrió...

"Este es el momento para ser valiente, mi Príncipe. He estado en la mazmorra sólo una vez, pero no puedo decirte el tipo de peligros de los que debes cuidarte. En primer lugar, ten cuidado con los espadachines. Ellos tratarán de detenerte con sus espadas y hacerte caer en los pozos con estacas o pasar a través de puntos falsos en el suelo. Acércate tanto como puedas a ellos y usa su estrategia contra ellos cuando peleas.

Un Messaggio Segreto della Principessa

All'inizio, immediatamente dopo che il Principe è stato buttato nella prigione sotterranea del Palazzo, si è messo a pensare, seduto, alla prossima mossa che deve adottare. Sapeva che deve trovare da solo la via d'uscita dalla prigione per salvare la Principessa dal piano diabolico di Jaffar! Egli guardava alla sua destra ed ha notato una placca di pavimento allentata nelle vicinanze. Era una via d'uscita? Mentre camminava sopra per tentare di aprire la placca, un topo bianco che portava un pezzo di carta nella sua bocca è passato da un foro nel muro. Il topo ha fatto cadere il pezzo di carta ai suoi piedi e se ne è andato. Incuriosito, il Principe ha preso il pezzo di carta e l'ha aperto...

"Ora è tempo per il coraggio, Principe. Sono stata nella prigione sotterranea soltanto una volta, pero posso farVi sapere alcune cose che si deve prendere in considerazione. Prima, state attento contro i spadaccini. Cercheranno di spingerVi indietro con i loro colpi di spade, sulle lance oppure attraverso dei punti deboli del pavimento. AvvicinateVi da loro al massimo ed usate la loro strategia contro di loro mentre lottate.

Een Geheime Brief van de Prinses...

Vlak nadat de Prins in de kerkers gegooid was, vroeg hij zich af wat hij moest doen. Hij wist dat hij moest zien te ontsnappen om de Prinses te redden van de plannen die Jaffar voor haar in petto had! Hij keek naar rechts en zag vlakbij hem een losse vloerplaat. Een uitgang? Net toen hij probeerde de plaat te verschuiven, kwam er een witte muis met een papiertje in zijn bekje uit een gat in de muur. De muis legde het papiertje voor zijn voeten neer en snelde weg. Nieuwsgierig raapte de Prins het papiertje op en opende het...

"Nu moet je moed hebben, mijn Prins. Ik ben slechts een keer in de kerkers geweest en ik kan je vertellen dat je bij bepaalde dingen voorzichtig moet zijn. Als eerste moet je oppassen voor de gewapende lijfwachten. Zij zullen proberen je op scherpe pijlen te jagen en naar zwakke plekken in de vloer. Benader ze zo dicht mogelijk en gebruik hun strategie tegen hen.

"You must also remember that the floors and ceilings are not always sturdy. If you jump up and down, you will see the loose plates shake. There are secret passageways through some of these plates, while others are bottomless pits. Be careful when exploring!

"Finally, I must tell you that Jaffar has said he has a special opponent waiting for you...one that he says you cannot fight against and win. If this is true, then all is lost. But I feel there is some trick in Jaffar's words...

"I have faith that you will overcome these obstacles...Oh! Jaffar is coming! Please hurry, my Prince!"

"Du darfst auch nicht vergessen, daß der Fußboden und die Decke nicht immer fest sind. Wenn Du herumspringst, kannst Du das Rütteln der losen Platten sehen. Es gibt geheime Verbindungsgänge durch einige dieser Platten, und andere sind bodenlosen Gruben. Sei vorsichtig, wenn Du herumtastest!

"Zuletzt muß ich Dir sagen, daß Jaffar mir gesagt hat, er habe einen besonderen Gegner, der auf Dich wartet...einen Gegner, den Du nicht besiegen kannst. Wenn das wahr ist, dann ist alles verloren. Aber ich glaube, daß die Worte Jaffars tückisch sind...

"Ich glaube fest, daß Du diese Hindernisse überwinden wirst... Jetzt höre ich Jaffar kommen! Bitte mach schnell, mein Prinz!"

"N'oubliez pas que les planchers et les plafonds ne sont pas toujours solides. Si vous sautez, vous verrez les plaques fragiles bouger. Il y a des passages secrets à travers certaines de ces plaques, alors que d'autres sont des puits sans fond. Faites attention en explorant!

"Finalement, je dois vous dire que Jaffar a un adversaire spécial qui vous attend...un adversaire contre lequel vous ne pourrez pas gagner. Si c'est vrai, alors tout est perdu. Je pense néanmoins qu'il y a une astuce dans les mots de Jaffar...

"J'ai confiance en vous. Je sais que vous surmonterez tous ces obstacles. Oh! Jaffar arrive! Dépêchez-vous mon Prince!"

"Siempre debes recordar que el suelo y el cielo no son siempre sólidos. Si saltas hacia arriba o abajo, verás como las losas y baldosas sueltas tiemblan. Hay pasajes secretos a través de algunas de estas losas y balosas, otros son pozos sin fondo. ¡Cuidado cuando los explores!"

"Finalmente debo decirte que Jaffar dijo que tiene un oponente especial esperándote...uno que él dice no serás capaz de vencer. Si esto es verdad, entonces todo está perdido. Sin embargo, creo que hay una trampa en las palabras de Jaffar..."

"Tengo fé en que sobrepasarás estos obstáculos...¡Oh!, ¡ahí viene Jaffar!, ¡Por favor, rápido mi Príncipe!"

"Dovete ricordarVi anche che i pavimenti ed i soffitti non sono sempre resistenti. Se saltate in alto oppure in basso, vedrete alcune placche allentarsi. Ci sono dei corridoii segreti attraverso alcune di queste placche, mentre altri sono senza fondo. State attento quando esplorate!

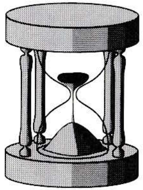
"In ultimo, dovrei dirVi che Jaffar ha fatto sapere che un avversario speciale Vi sta aspettando...uno che dice che non potete lottare contro di lui e che lui vincerà. Se ciò è vero, allora tutto è perduto. Pero penso che ci sia qualche stratagemma nelle parole di Jaffar..."

"Ho fiducia in Lei per sormontare questi ostacoli...Ehi! Jaffar sta arrivando! Per favore, fatte presto, caro Principe!"

"Denk er ook aan dat de vloeren en plafonds niet altijd even stevig zijn. Als je omhoog en omlaag springt zie je de losse platen bewegen. Sommige leiden naar geheime doorgangen, maar andere zijn bodemloze putten. Wees dus voorzichtig!"

"Tenslotte moet ik je nog vertellen dat Jaffar zegt een speciale tegenstander in petto te hebben... eentje die naar zijn zeggen niet te verslaan is. Als het waar is, is alles verloren. Maar ik voel dat niet alles waar is wat Jaffar zegt,..."

"Ik heb er vertrouwen in dat je de obstakels zult overwinnen...Oh! Jaffar komt! Kom alsjeblieft snel, mijn Prins!"



Handling Your Sega Compact Disc

- The Sega Compact Disc is intended for use exclusively with the Mega-CD System.
- Be sure to keep the surface of the Compact Disc free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Compact Disc.

Warning to owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Der Umgang mit Deinen Sega CD's

- Die Sega CD ist ausschließlich für die Verwendung in dem Mega-CD System gedacht.
- Achte darauf, daß die Oberfläche der CD's nicht verschmutzt oder zerkratzt wird.
- Lasse sie nicht in direktem Sonnenlicht, an der Heizung oder anderen, Hitze ausstrahlenden Flächen, liegen.
- Achte darauf, daß Du nach einem längeren Spiel eine Pause einlegst, um Dir und der Sega CD eine Erholung zu gönnen.

Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten: Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Video-Spiele.

Entretien de Votre Disque Compact Sega

- Le disque compact Sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

Avertissement aux possesseurs de télévision de projection: Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

Manejo de su Compact Disc Sega

- El compact disc Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el Sistema Mega-CD.
- Asegúrese de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No lo deje expuesto a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa ocasional durante reproducción prolongada, para que descanse tanto usted como el compact disc Sega.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección: Fotogramas o imágenes inmovilizadas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del CRT. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

Uso del Compact Disc Sega

- Il Compact Disc Sega può essere utilizzato solamente con il Mega-CD System.
- Assicurati che la superficie del Compact Disc non si sporchi o si graffi.
- Non lasciare i dischi esposti alla luce solare diretta oppure vicini a termosifoni o fonti di calore.
- Effettua delle pause di tanto in tanto, se giochi a lungo. In questo modo potrai riposare tè stesso ed il Compact Disc Sega.

Avvertenza per i possessori di televisori a proiezione: I fermi-immagine possono provocare danni permanenti al condotto delle immagini o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRT. Evitare di utilizzare videogiochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

Behandeling van uw Sega Compact Disc

- De Sega Compact Disc is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Mega-CD-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de Compact Disc van vuil en krassen gevrijwaart blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Compact Disc de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projektie-televisietoestellen: stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projektie-televisietoestellen met een breed scherm.

SEGA

MEGA-CD

Patents: U.S. Nos. 4.442.486/4.454.594/4.462.076: Europe No. 80244: Canada No. 1.183.276: Hong Kong No. 88-4302: Singapore No. 88-155: Japan No. 82-205605 (Pending)

This game is licensed by Sega for home play on the Mega-CD system only. Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance or broadcast of this game is a violation of applicable laws. The characters and events portrayed in this game are purely fictional. Any similarity to other persons, living or dead, is purely coincidental. Prince of Persia is a registered trademark of Brøderbund Software, Inc. Prince of Persia, a game by Jordan Mechner. ©1989,1993 Brøderbund Software, Inc., Jordan Mechner. All rights reserved. ©1993 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved.

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Made in Japan

672-1160-50

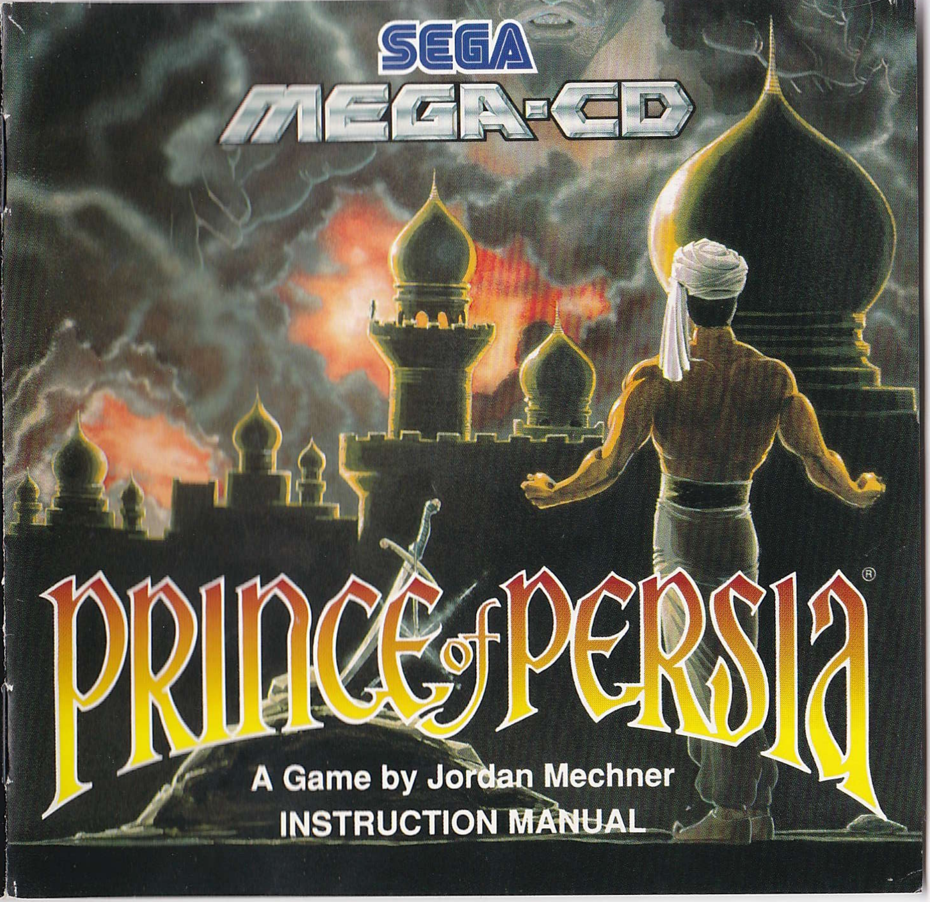
SEGA
MEGA-CD

Patents: U.S. Nos. 4.442.486/4.454.594/4.462.076: Europe No. 80244: Canada No. 1.183.276: Hong Kong No. 88-4302: Singapore No. 88-155: Japan No. 82-205605 (Pending)

This game is licensed by Sega for home play on the Mega-CD system only. Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance or broadcast of this game is a violation of applicable laws. The characters and events portrayed in this game are purely fictional. Any similarity to other persons, living or dead, is purely coincidental. Prince of Persia is a registered trademark of Brøderbund Software, Inc. Prince of Persia, a game by Jordan Mechner. ©1989,1993 Brøderbund Software, Inc., Jordan Mechner. All rights reserved. ©1993 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved.

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Made in Japan

672-1160-50



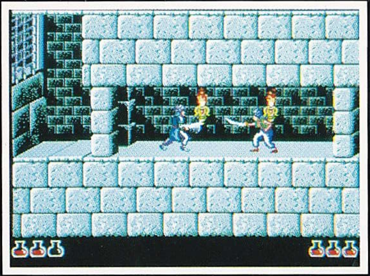
COMPACT disc
SEGA
MEGA-CD
PRINCE of PERSIA®
A Game by Jordan Mechner
670-2995-50
MEGA-CD
4652
SEGA
PRINCE OF PERSIA

MEGA-CD

COMPACT disc

PRINCE of PERSIA®

1 PLAYER



Heart-stopping terror and adventure await, as you, the Prince of Persia, make your way through the dungeons to save the Princess!

Atemraubende Schrecken und Abenteuer erwarten Sie, wenn Sie, als Prinz von Persien, ihren Weg durch das Verlies schlagen, um die Prinzessin zu retten!

De l'aventure et des frayeurs à vous couper le souffle vous attendent, alors que vous, le Prince de Perse, parcourez les donjons pour sauver la Princesse!

¡Un terror mortal y una aventura excitante aguardan, cuando Ud., el Príncipe de Persia, se abre camino por las mazmorras para salvar a la Princasa!

Una avventura ed un terrore da rompere il cuore ti aspettano, quando tu, il Principe di Persia, provi di sormontare numerosi pericoli nella prigione sotterranea per salvare la principessa!

Adembenemende terreur en avontuur wachten je op wanneer jij, Prins van Perzië, je een weg baant door de kerkers om de Prinses te redden!

670-2984-50

ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGA-CD SYSTEMS

Patents: U.S. Nos. 4.442.486/4.454.594/4.462.076: Europe No. 80244: Canada No. 1.183.276: Hong Kong No. 88-4302: Singapore No. 88-155: Japan No. 82-205605 (Pending)

Prince of Persia © Copyright 1989, 1993 Brøderbund Software, Inc., Jordan Mechner, all rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Brøderbund Software, Inc.

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Made in Japan

SEGA

MEGA-CD 4652 SEGA

PRINCE OF PERSIA

PRINCE of PERSIA®
COMPACT disc
4652
670-2982-50
Prince of Persia
© Copyright 1989, 1993 Brøderbund Software, Inc.,
Jordan Mechner, all rights reserved.
Prince of Persia is a registered trademark
of Brøderbund Software, Inc.
MEGA-CD
© 1993 SEGA MADE IN JAPAN
Patents: U.S. Nos. 4.442.486/4.454.594/4.462.076: Europe No. 80244:
Canada No. 1.183.276: Hong Kong No. 88-4302: Singapore
No. 88-155: Japan No. 82-205605 (Pending)
SEGA